



Consignes de catégorie et règlements locaux CSSJ

Les pratiques

L'entraîneur parent de votre équipe décidera du jour et de l'heure des pratiques en accord avec le club de soccer. Il est suggéré de tenir une pratique d'une heure par semaine mais les entraîneurs parents n'y sont pas tenus dépendant de leur disponibilité.

L'entraîneur parent doit lui-même organiser, préparer et donner les pratiques à son équipe. L'entraîneur doit réserver le jour, l'heure et le terrain auprès de la personne responsable auprès du club. Des ballons et de l'équipement spécialisé (dossards, cônes...) seront disponibles spécifiquement pour la période d'entraînement réservé.

L'esprit sportif

Lisez bien les règles de l'esprit sportif dans votre COUP FRANC!

Loi I. Terrain

L'arbitre doit vérifier l'état du terrain. Il doit faire un rapport sur l'état du terrain au besoin.

Loi II. Les ballons (2)

Au début de la saison, le directeur de catégorie vous remettra deux ballons de grosseur #5. C'est à vous que revient la responsabilité de garder vos ballons en bon état (ex. bien gonflés!). Tous les ballons, sans exception, devront être remis au directeur de catégorie à la fin de la saison.

L'arbitre est le seul à pouvoir décider de changer de ballon pendant le match. L'arbitre aura son propre ballon pour le match.

Loi III. Nombre de joueurs

Minimum 8 : Le nombre de joueurs minimum pour participer au match est 8, incluant le gardien.

Procédures de remplacement : Les changements sont illimités:

- *Après un but*
- *Lors d'un coup de pied de but*
- *Mi-temps*
- *Lorsqu'un joueur est blessé (seulement le joueur blessé)*
- *Lors d'une rentrée de touche offensive, l'équipe adverse peut également demander un changement si l'équipe offensive en a demandé.*

Joueurs substitués : *Lors de la saison régulière, une équipe pourra prendre des substitués dans la catégorie inférieure à la sienne. Une équipe ne pourra avoir plus de 12 joueurs si elle a des substitués.*

Pour les séries éliminatoires les joueurs de l'équipe originale seulement pourront participer à la rencontre.

Loi IV. L'équipement de joueurs

Un chandail, un short et des bas seront remis à l'enfant lors du premier rendez-vous confirmé par l'entraîneur parent en début de saison. Le joueur les conservera à la fin de la saison. Le port du protège-tibia est obligatoire. Un enfant qui se présente à son match sans cette protection ne pourra pas prendre part au match. Le protège tibia doit être positionné pour protéger le centre de la jambe et le bas doit couvrir complètement le protège-tibia. Les souliers à crampons ne sont pas obligatoires. Il est interdit de porter des bijoux lors d'un match car cela pourrait occasionner des blessures aux enfants dans le feu de l'action.

Tous les joueurs doivent porter leur chandail dans leur culotte. Les pantalons « jogging » sont acceptés mais pas les jeans ni les pantalons à multiples « zippers ».

Loi V. L'arbitre

Météo

Le soccer n'est pas nécessairement décommandé à cause d'un peu de pluie. Si l'entraîneur n'a pas téléphoné, présentez-vous au terrain comme prévu. C'est à l'arbitre que reviendra la décision finale d'annuler le match, se basant sur la nature et l'intensité de la dépression et/ou de la condition du terrain. Que le match ait pu avoir lieu ou pas, si une des deux équipes n'a pas le nombre de joueurs minimum requis (8) pour prendre part à un match, cette équipe perdra par défaut. Si les deux équipes ont suffisamment de joueurs présents, et que l'arbitre annule le match, il sera remis à une date ultérieure. Si les deux équipes n'ont pas les 8 joueurs requis, aucun point n'est attribué et le match ne sera pas repris. Dans le cas d'un déluge ou d'un ouragan, le directeur de catégorie, en accord avec le responsable de l'arbitrage, peut annuler un match. Si votre directeur ne vous a pas appelé, présentez-vous au terrain comme prévu.

- *L'arbitre est le seul à décider si le match aura lieu non les entraîneurs. Il faut jouer sauf l'ÉCLAIR.*

L'habillement de l'arbitre est obligatoire : soulier de soccer, bas noirs de soccer remontés jusqu'en bas des genoux, chandail d'arbitre rentré dans une culotte de soccer, pas de casquette (sauf pluie à cause les lunettes).

Loi VI. Les arbitres assistants

Il y aura deux arbitres assistants pour officier à un match à partir de la catégorie U-11/12 F/G.

Loi VII. La durée du match

Temps de jeu équitable pour tous. Rappelez-vous que votre équipe évolue au niveau récréatif. Tous les jeunes, peu importe leur habileté, se sont inscrits pour participer. Il est très important de donner du temps de jeu égal à chacun des joueurs de votre équipe. Les parties doivent débiter à l'heure prévue et se jouer en deux périodes de 25 minutes avec un repos de 5 minutes.

En cas de match arrêté avant la fin du temps réglementaire pour cause de force majeure. Le match est considéré joué après 80% du temps de match c'est-à-dire 40 minutes de jeu joué.

Loi VIII. Le coup d'envoi et la reprise du jeu

Le match doit débiter à l'heure.

Arrivée sur le terrain : Il est suggéré de se présenter au terrain au moins 15 minutes avant le début de la rencontre. L'entraîneur parent et les joueurs auront alors le temps de s'échauffer en s'amusant et de se préparer à la rencontre.

L'arbitre doit se présenter et être prêt à commencer le match 15 minutes avant le début du match.

Loi IX. Le ballon en jeu et hors du jeu

À noter : *Le ballon est hors du jeu quand, il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.*

Loi X. Le but marqué. Il est possible de marquer un but directement sur :

- a) *Un coup d'envoi*
- b) *Un coup franc direct*
- c) *Un coup de pied de but*
- d) *Un coup de pied de réparation*
- e) *Un coup de pied de coin.*

Loi XI. Le hors-jeu

Il y a hors-jeu quand un joueur est plus proche de la ligne de but adverse qu'à la fois son avant dernier adversaire et le ballon. Il sera alors pénalisé d'un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise. Si, de l'avis de l'arbitre, il prend part active au jeu en prenant avantage de sa position ou en influençant ou en intervenant le jeu.

Loi XII. Fautes et comportements antisportifs

L'entraîneur au banc?...L'entraîneur parent et/ou ses assistants doivent rester dans la surface technique (**Lois du Jeu FIFA**

http://www.arsrs.com/index.php?option=com_content&task=view&id=49&Itemid=66) et adopter un comportement responsable et correct afin de bien appuyer les jeunes durant le match. Il est alors souhaitable qu'un assistant entraîneur s'occupe du banc des joueurs.

Le gardien de but est limité à 6 secondes dans son temps de possession du ballon avec ses mains, mais n'est pas limité dans le nombre de pas, qu'il peut effectuer. La passe délibérée par un coéquipier au gardien avec le pied n'est pas permise et sera sanctionnée d'un coup franc indirect. Le gardien de but pourra toucher le ballon des mains sur une passe délibérée d'un partenaire effectué de la tête, de la poitrine, du ventre, de la fesse, de la cuisse, du genou, et même de la jambe mais pas du (ou des) pied(s).

Les limites du « pied » - risquant d'amener d'inévitables contestations ou polémiques – doivent être précisées dans le sens désiré par le législateur comme étant la partie terminale du membre inférieur, à partir des deux malléoles, c'est-à-dire des deux parties de la cheville, le coup de pied en faisant partie, évidemment.

Loi XIII. Le coup franc

La distance est de 9.15 mètres lors d'un coup franc.

Loi XIV. Le coup de pied de réparation

En cas d'égalité...*Il y a des tirs de barrage (Voir les procédures pour déterminer le vainqueur d'un match, selon les **Lois du Jeu FIFA**). Chaque entraîneur choisit 5 de ses joueurs qui étaient sur le terrain lors du sifflet de l'arbitre signifiant la fin du temps réglementaire. Ces 10 joueurs en tout s'exécuteront à tour de rôle selon les directives de l'arbitre. Si après ces 10 tirs il n'y a toujours pas de vainqueur, le match restera nul. La distance est de 11 mètres lors d'un coup de pied de réparation devant le but.*

En cas de tirs de barrage, inscrire le résultat des tirs au dos de la feuille de pointage et le pointage final ajouter 1 but à l'équipe gagnante.

Une victoire donne 3 points au classement.

Une nulle donne 2 points.

Une défaite, 1 point

Une défaite par défaut, aucun point.

Le classement décide des matches à jouer lors de la semaine des éliminatoires. Il y aura une grande finale et une grande fête pour l'occasion.

Évaluation

L'entraîneur est tenu de remplir la fiche d'évaluation de son équipe à la fin de la saison et de la remettre au directeur de la catégorie. Ce formulaire vous sera remis en début de saison.

Loi XV. La rentrée de touche

Il n'y a pas de reprise pour la rentrée de touche.

Loi XVI. Le coup de pied de but

*SVP faire respecter la distance. Selon les **Lois du Jeu FIFA***

Loi XVII. Le coup de pied de coin

*SVP faire respecter la distance. Selon les **Lois du Jeu FIFA***